UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN

Mes: Junio **Grado: 1er Grado**

PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE			
COLEGIO **PASCUAL SACO OLIVEROS** SECCION: PROFESOR(A):	NIVEL: I ÁREA: COMPUTACIÓN TITULO DE LA UNIDAD: UNIDADES DE ALMACENAMIENTO		GRADO: PRIMER GRADO TEMPORIZACION: 3 semanas
FINES	**MEDIOS**		**FINES**
CAPACIDAD: Relacionar Experimentar DESTREZA: Conoce Diferencia	**CONTENIDOS** • Unidades de almacenamiento • Memoria USB – CD-ROM • Hardware y Software • Conexión de la computadora y sus periféricos.	**METODOS DE APRENDIZAJE** • Conoce la utilidad e importancia de las unidades de almacenamiento interno (Disco Duro) • Conoce la utilidad, cuidados e importancia de las unidades de almacenamiento externo (memoria USB, CD ROM y DVD) • Conoce la diferencia del Hardware y Software de la computadora y su importancia. • Conocen como se conectan la computadora y sus periféricos.	**VALOR:** *Responsabilidad* **ACTITUDES:** • Trabaja de forma correcta y ordenada el libro. • Cumple con las tareas. • Sigue las indicaciones del profesor. .

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: JUNIO**
GRADO: 1ro. **SEMANA:1**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad 1 • **Conoce la utilidad e importancia de las unidades de almacenamiento.** **Inicio:** • Se les muestra en la pizarra el dibujo de un disco duro ¿Cómo se llama el dibujo que está en la pizarra? **Proceso:** • Conocen el disco duro mediante un dibujo en la pizarra y también por la Pág. 46 del libro. • Identifican mediante dibujos las unidades de almacenamiento externo como la memoria USB, el CD y DVD. • Conocen las formas de conectar las unidades de almacenamiento externa con la CPU. **Final:** • Para reforzar lo aprendido desarrollan la página 47 y 51 del libro.	**Recursos o materiales:** Computadora Gráficos Pizarra Plumones Libro **Vocabulario** • Computadora • CPU • Monitor **Indicadores de Evaluación:** • Reconoce la importancia y utilidad del Monitor. • Reconoce la utilidad y función del CPU .

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: JUNIO**
GRADO: 1ro. **SEMANA:2**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad 2 • **Reconocen y diferencian el hardware del software** **Inicio:** • Se les muestra en la pantalla los dibujos de las partes de la computadora y algunos iconos de diferentes programas ¿Cómo se llama estos dibujos y quienes son software y hardware? **Proceso:** • Se les explica la que se les llama Hardware mostrando los dibujos y a quienes se les llama Software y porque, con la ayuda de la página 52 del libro. • Los niños agrupan en las pizarras las imágenes que pertenecen a Hardware (monitor, teclado, mouse y CPU) y software (los iconos que representan a los diferentes programas) **Final:** • Para reforzar lo aprendido desarrollan la página 53 del libro. .	**Recursos o materiales:** Computadora Gráficos Pizarra Plumones Libro **Vocabulario:** **Hardware** **Software** **Indicadores de Evaluación:** • **Reconocen y diferencian el hardware del software**

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: JUNIO**
GRADO: 1ro. **SEMANA:3**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad N.º 3 • **Conoce la forma en que se conecta la computadora y sus periféricos.** **Inicio:** • Se les pide a los niños que observen la pág.54 de sus libros y se les pregunta si saben de qué se trata ese dibujo? **Proceso:** • Con la ayuda de la lluvia de ideas, se les explica a los niños que esa imagen es de como la computadora y sus periféricos (partes) están conectadas con la CPU y con la corriente eléctrica. • Se les explica que no se debe jugar con los cables ya que son muy peligrosos ya que les podría pasar electricidad y causarles daño. **Final:** • Para reforzar lo aprendido desarrollan la página 55, 56 y 57 del libro.	**Recursos o materiales:** Computadora Gráficos Pizarra Plumones Libro **Vocabulario** • Periféricos • Electrónico • Corriente. **Indicadores de Evaluación:** • **Conoce la forma en que se conecta la computadora y sus periféricos.**

UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN

UNIDAD III **Grado: 3ero**

PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE			
COLEGIO SACO OLIVEROS SECCION: PROFESOR(A):	NIVEL: III AREA: COMPUTACIÓN TÍTULO DE LA UNIDAD: DOCUMENTOS CREATIVOS		GRADO: 3 ero TEMPORIZACION: 5 SEMANAS
FINES	**MEDIOS**		**FINES**
	CONTENIDOS	**MÉTODOS DE APRENDIZAJE**	
Capacidad ❖ Organización de la Información. **Destreza** • Relaciona. • Aplica. **Capacidad** ❖ Comprensión simbólica. **Destreza** • Reconoce. • Interpreta.	❖ Word 2013 • Inserta imágenes desde archivo en el documento. • Crea textos artísticos en WordArt. • Representa la información con gráficos SmartArt. • Elabora tablas con textos e imágenes. • Retroalimentación.	• Reconoce el entorno de trabajo de Scratch. • Reconoce los elementos de los bloques lápiz, apariencia y sonido. • Aplica diversos bloques al proyecto.	**Valor** Responsabilidad **Actitudes** • Trabaja de forma correcta y ordenada el libro. • Cumple con las tareas. • Sigue las indicaciones del profesor.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 3 ero **SEMANA: 1**

<table>
<tr><th>ACTIVIDADES</th><th>OBSERVACIONES DEL PROFESOR</th></tr>
<tr><td>

ACTIVIDAD 1
Aprende a insertar imágenes en Word utilizando imágenes desde archivo siguiendo las indicaciones del profesor de manera responsable.

Inicio:
Lluvias de ideas. ¿Por qué agregaría imágenes a un documento?
Se muestra varias imágenes y que características tienes como tamaño y opciones ajuste de imagen.

Proceso:
• Se da lectura a la página 44 explicar el procedimiento para insertar imágenes. Se explica los diferentes tipos de formato de imagen. En la sala de cómputo a través de un ejemplo de explica el procedimiento para insertar una imagen y cambiar algunas características como estilos, efectos y ajustes.
• Se explica cómo recortar una imagen en diferentes formas
• Se resuelve la pág.46 agregando imágenes con la supervisión del profesor.

Final:
• En la sala de cómputo desarrollamos la página 47 reforzamos lo aprendido con ayuda del profesor de manera responsable.

</td><td>

Recursos o materiales:
• Pizarra.
• Plumones.
• Libro de computación.
• Computadora.
• Netsupport.

Vocabulario:
• Tipos de imagen:
Jpg, gif, bmp, png y wmf.

Indicadores de Evaluación:
• Utiliza la opción imágenes para agregar imágenes a un documento.

</td></tr>
</table>

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 3 ero **SEMANA: 2**

<table>
<tr><th>ACTIVIDADES</th><th>OBSERVACIONES DEL PROFESOR</th></tr>
<tr><td>

ACTIVIDAD 2

Utilizar la herramienta WordArt agregando textos artísticos y decorativos en un documento siguiendo las indicaciones del profesor de manera responsable.

Inicio:
Se muestra un documento donde se aprecia textos elaborados en WordArt.
Se pregunta sobre las características de los textos en su formato.

Proceso:

- Se procede a leer la página 48 y 49 del libro y se explica el procedimiento para agregar textos en WordArt modificando el tamaño, formato, estilo y diseño.
- Se explica cómo ajustar el texto en un documento en Word y sus opciones.
- Se explica el procedimiento para insertar formas básicas y agregar textos en ellas.

Final:

- Se refuerza lo aprendido desarrollando la página 50 con ayuda del profesor de manera responsable.

</td><td>

Recursos o materiales:

- Pizarra.
- Plumones.
- Libro de computación.
- Computadora.
- Netsupport.

Vocabulario:

- Formas de imagen
- Estilos de imagen.

Indicadores de Evaluación:

- Crea un documento utilizando WordArt, imágenes y formas.

</td></tr>
</table>

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 3 ero **SEMANA: 3**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
ACTIVIDAD 3 Utiliza gráficos SmartArt para representar visualmente la información siguiendo las indicaciones del profesor de manera responsable. **Inicio:** Se realizan las preguntas ¿Has escuchado sobre mapas conceptuales?, ¿Qué es un mapa conceptual? ¿Dónde has visto un mapa conceptual? Se muestra varias imágenes hechas en SmartArt donde se preguntan sobre sus características. **Proceso:** • Se procede a leer la página 54 del libro y se explica que es un gráfico SmartArt y cómo insertar un gráfico en SmartArt seleccionando una categoría así como ingresar textos. Se explica cómo cambiar la apariencia, estilos y efectos de un gráfico SmartArt. • Explicamos la función de cada opción resolviendo la página 55(pregunta 1) **Final:** • Se refuerza lo aprendido desarrollando la página 55 (pregunta 2) con ayuda del profesor de manera responsable. En casa resuelve la página 56.	**Recursos o materiales:** • Pizarra. • Plumones. • Libro de computación. • Computadora. • Netsupport. **Vocabulario:** • SmartArt • Organigrama. • Mapa Conceptual. **Indicadores de Evaluación:** • Representa visualmente la información utilizando la herramienta SmartArt

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 3 ero **SEMANA: 4**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
ACTIVIDAD 4 Aprende a crear tablas para organizar la información dentro de un documento modificando su apariencia siguiendo las indicaciones del profesor de manera responsable. **Inicio:** Se realizan las preguntas se muestra algunos documentos donde se visualiza el uso de tablas (horario de clase, lista de alumnos, etc) y se preguntan sobre sus características. Se pregunta sobre la diferencia entre una fila y una columna. **Proceso:** • En clase se procede a leer la pag.51 y se explica que es una tabla y cuáles son sus elementos, se explica las maneras de crear una tabla y como modificar sus características (estilo, bordes y color) aplicando diversos diseños. • Se explica cómo nos ayuda en mejorar la presentación de un documento realizando el ejemplo de la página 50. **Final:** • Se refuerza lo aprendido desarrollando la página 53 con ayuda del profesor de manera responsable. • Se practicara la página 57 en casa.	**Recursos o materiales:** • Láminas. • Pizarra. • Plumones. • Libro de computación. • Computadora. • Netsupport. **Vocabulario:** • Tabla • Fila y columna • Horizontal y vertical. **Indicadores de Evaluación:** • Utiliza las tablas para organizar la información en un documento

UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN

Unidad 3 **Grado: 4to**

PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE		
COLEGIO SACO OLIVEROS	NIVEL: I	GRADO: 4to
SECCION:	AREA: COMPUTACIÓN	TEMPORIZACION: 4 semanas
PROFESOR(A):	TÍTULO DE LA UNIDAD: DAR VIDA A MI PRESENTACIÓN	

FINES	MEDIOS		FINES
	CONTENIDOS	**MÉTODOS DE APRENDIZAJE**	
1. Capacidad ❖ Comprensión de Información **Destreza** • Aprende • Utiliza • Aplica	Ms-PowerPoint ❖ Trabaja con vistas ❖ Utiliza formas y SmartArt ❖ Diseño de diapositivas ❖ Aplica transiciones	• Utiliza los tipos de vistas e identifica la importancia de cada uno. • Aprende a insertar formas y SmartArt en su diapositiva • Utiliza diversos tipos de diseño en sus diapositivas. • Aplica los distintos modelos de transición en su trabajo	**Valor** Identidad **Actitudes** • Trabaja de forma correcta y ordenada el libro. • Cumple con las tareas. • Sigue las indicaciones del profesor.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **UNIDAD: III**
GRADO: 4to **SEMANA: 1**

<table>
<tr><th>ACTIVIDADES</th><th>OBSERVACIONES DEL PROFESOR</th></tr>
<tr><td>

Actividad Nº 1

Identifica los tipos de vistas en Ms- PowerPoint e indicando la importancia de cada uno en sus presentaciones, demostrando interés.

Inicio:
• El docente saluda y pasa lista de asistencia.
• Se muestra una presentación en donde se observa el uso de cada una de las vistas.
• ¿Qué es este tipo de vista? ¿Para qué sirve esta vista?
• ¿Cómo puede cambiar a otra vista?

Proceso:
• Se explica las maneras que existe para trabajar con los diferentes tipos de vista en Ms- PowerPoint.
• El alumno reconoce cada uno de los tipos de vista.

Final:
• El alumno refuerza lo aprendido realizando la página 42 del libro Conéctate.
• Lleva de tarea la Pág. 39

</td><td>

Recursos o materiales:
• Gráficos, pizarra, plumones, libro, computadora.

<u>Vocabulario</u>
• PowerPoint
• dispositiva
• presentación
• vista

<u>Indicadores de Evaluación:</u>

Utiliza los diferentes tipos de vista en Ms PowerPoint.

</td></tr>
</table>

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **UNIDAD: III**
GRADO: 4to **SEMANA: 1**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad Nº 2 Reconoce la forma de insertar formas y SmartArt en su diapositiva, siguiendo las indicaciones del profesor. **Inicio:** • El docente saluda y pasa lista de asistencia. • Se observa ejemplos donde se aplican formas y SmartArt (pág. 43 – 45). **Proceso:** • Se explica el procedimiento para insertar formas y SmartArt en su diapositiva, siguiendo los pasos según el texto. **Final:** • El alumno refuerza lo aprendido resolviendo la página 44 y 45 del libro participando de manera activa y estableciendo la importancia del tema desarrollado.	**Recursos o materiales:** • Gráficos, pizarra, plumones, libro, computadora. **Vocabulario** • PowerPoint • dispositiva • SmartArt • Formas **Indicadores de Evaluación:** • Relaciona insertar formas y SmartArt en su diapositiva, siguiendo las indicaciones del profesor.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **UNIDAD: III**
GRADO: 4to **SEMANA: 2**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad Nº 3 Identifica los diversos tipos de diseño en sus diapositivas haciendo uso de la opción Temas para mejorar su presentación siguiendo las indicaciones del profesor. **Inicio:** • El docente presenta a los estudiantes una lámina (anexo1). • El docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la lámina?, ¿Cuál es la finalidad de aplicar temas en las diapositivas?, ¿Qué temas conocemos? • Los estudiantes mediante la técnica de lluvia de ideas, responden a las interrogantes. **Proceso:** • Se explica el procedimiento para trabajar con los tipos de diseño en sus diapositivas de manera sencilla. Se complementa lo aprendido siguiendo las indicaciones de la página 46, 47 del texto de consulta **Final:** Los alumnos refuerzan lo aprendido desarrollando las página 48 del cuaderno de trabajo reconociendo la importancia del diseño a las diapositivas. • Lleva tarea Pág. 53	**Recursos o materiales:** • Gráficos, pizarra, plumones, Libro de Computación. **Vocabulario** • Temas • Formato de fondo • Efecto • Estilos **Indicadores de Evaluación:** • Utiliza diversos tipos de diseño en sus diapositivas, haciendo uso de la opción temas mejorando su presentación.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **UNIDAD: III**
GRADO: 4to **SEMANA: 3**

<table>
<tr><th>ACTIVIDADES</th><th>OBSERVACIONES DEL PROFESOR</th></tr>
<tr><td>
Actividad Nº 4

Reconoce los distintos modelos de transición en su diapositiva, siguiendo las indicaciones de manera responsable.

Inicio:
• El docente saluda y pasa lista de asistencia.
• Se observa la presentación de la pág. 51 mostrando donde se observa la transición aplicada en su presentación.

Proceso:
• Se identifica la forma de aplicar el modelo de transición de la página 51 del texto de consulta.

Final:
• Se refuerza lo aprendido desarrollando las páginas 50 y 51 del cuaderno de trabajo.
</td><td>
Recursos o materiales:
Gráficos, láminas, pizarra, plumones, libro.

<u>Vocabulario</u>
• Transición
• Efectos
• .Duración
• Colores
.

<u>Indicadores de Evaluación:</u>
• Aplica los distintos modelos de transición en su diapositiva, siguiendo las indicaciones de manera responsable
</td></tr>
</table>

UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN

Unidad 3 **Grado: 5to**

<table>
<tr><th colspan="4">PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE</th></tr>
<tr><td colspan="4">COLEGIO SACO OLIVEROS NIVEL: I GRADO: 4to
SECCION: AREA: COMPUTACIÓN TEMPORIZACION: 4 semanas
PROFESOR(A): TÍTULO DE LA UNIDAD: CONOCIENDO COREL DRAW</td></tr>
<tr><th>FINES</th><th colspan="2">MEDIOS</th><th>FINES</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Capacidad
❖ Organización y manejo de la información

Destreza
✓ conoce
✓ Utiliza
✓ Identifica</td><th>CONTENIDOS</th><th>METODOS DE APRENDIZAJE</th><td rowspan="2">Valor
Identidad

Actitudes
• Trabaja de forma correcta y ordenada el libro.
• Cumple con las tareas.
• Sigue las indicaciones del profesor.</td></tr>
<tr><td>❖ Conceptos Básicos
❖ Herramienta Polígono
❖ Menú Edición
❖ Herramienta Combinar</td><td>• Conoce conceptos básicos de Corel Draw
• Utiliza herramienta polígono
• Identifica el menú edición y aplica la herramienta combinar.</td></tr>
</table>

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: JUNIO**
GRADO: 5to. **SEMANA: 1**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad Nº 1 • Conoce conceptos básicos de Corel Draw , las partes de la ventana y diferenciando una imagen vectorial y mapa de bits **Inicio:** El profesor pone ejemplos del uso de Corel (logos, afiches publicitarios, etc.) y explica la diferencia de una imagen vectorial y mapa de bits. Muestra la página número 37 del libro que será el trabajo final del día. **Proceso:** • Ingresa a Corel y muestra las partes del de la venta del programa • Dibuja objetos en la hoja de trabajo y con la herramienta selección reconoce los tiradores y los nodos. • Escala, sesga un objeto y explora la herramienta formas básicas **Final:** • El alumno desarrolla el ejercicio de la página número 37 y muestra al profesor, si desea puede colorearlo.	**Recursos o materiales:** • Gráficos. • Pizarra. • Plumones. • Libro de trabajo. • Netsuport **Vocabulario** • Mapa de bits • Vectores **Indicadores de Evaluación:** • Conoce e identifica el uso de cada uno de las herramientas básicas de Corel para diseñar.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: JUNIO**
GRADO: 5to. **SEMANA: 2**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad Nº 2 • Conoce la herramienta polígona, estrella, papel gráfico, espiral, tipos de relleno de color y patrón de relleno. **Inicio:** Se mostrará el trabajo final de la página 42 y el profesor y los alumnos sugerirán que herramientas se habrán utilizado para la realización del trabajo. **Proceso:** • Se dibuja un polígono y se muestra sus propiedades que se ubican debajo de la barra de menú y las propiedades del objeto • Se dibuja objetos y se aplica patrones de color y colorea explorando cada tipo de color. **Final:** • El alumno desarrolla el ejercicio de la página número 42, muestra al profesor y colorea según su criterio.	**Recursos o materiales:** • Gráficos. • Pizarra. • Plumones. • Libro de trabajo. • Netsuport **Vocabulario** • Relleno • Patrón **Indicadores de Evaluación:** • Utiliza herramientas polígono, estrella y aplica los colores a cada objeto

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: Junio**
GRADO: 5to. **SEMANA: 3**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad Nº 3 • Reconoce y aplica las propiedades para realizar operaciones con objetos (recortar, intersección, simplificar, soldar, etc). **Inicio:** Se mostrará el trabajo de la página 46 del libro y se menciona que se puede realizar operaciones entre 2 o más objetos para obtener resultados otro objeto. **Proceso:** • Se dibujarán 2 objetos y se le aplicara la propiedad soldar, recortar, intersección simplificar, combinar, separar, etc. • Se dibujarán 2 objetos más objetos y se le aplicara la propiedad detrás menos delante, delante menos detrás y crear límites. **Final:** • El alumno desarrolla el ejercicio de la página número 46, muestra al profesor y colorea según su criterio. Mostrará al profesor.	**Recursos o materiales:** • Gráficos. • Pizarra. • Plumones. • Libro de trabajo. • NetSupport **Vocabulario** • Nodo. • Tirador **Indicadores de Evaluación:** • Reconoce las propiedades importantes aplicadas a distintos objetos

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA O CURSO: COMPUTACIÓN **MES: Junio**
GRADO: 5to. **SEMANA: 4**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
Actividad Nº 4 • Reconoce y aplica las propiedades para realizar operaciones con objetos (ordenar objetos, alienar objetos. Distribuir objetos: cuchillo, segmento virtual. • Reconoce la herramienta texto y sus tipos (párrafo y artístico) **Inicio:** Se mostrará el trabajo de la página 49, 50, 52 del libro y mencionamos que tipos de operaciones podemos realizar para lograr estos resultados. **Proceso:** • Se explica dibujando en la hoja de trabajo objetos y coloreamos luego de eso ordenamos de múltiples formas y ordenando las capas. • Escribimos un texto en Corel y aplicamos texto a trayecto alrededor de un objeto **Final:** • El alumno desarrolla el ejercicio de la página número 52-53, muestra al profesor y colorea según su criterio.	**Recursos o materiales:** • Gráficos. • Pizarra. • Plumones. • Libro de trabajo. • Netsuport **Vocabulario** • Párrafo • Capas **Indicadores de Evaluación:** • Reconoce las propiedades importantes aplicadas a distintos objetos

UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN

UNIDAD III **Grado: 6to**

PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE			
COLEGIO SACO OLIVEROS	NIVEL: IV		GRADO: 6to
SECCION:	AREA: COMPUTACIÓN		TEMPORIZACION: 5 SEMANAS
PROFESOR(A):	TÍTULO DE LA UNIDAD: BLOQUES DE SCRATCH		
FINES	**MEDIOS**		**FINES**
	CONTENIDOS	**MÉTODOS DE APRENDIZAJE**	
Capacidad ❖ Organización de la Información. **Destreza** • Reconoce. • Aplica.	❖ Scratch • Entorno de trabajo. • Bloque lápiz. • Bloque apariencia. • Bloque sonido. • Proyecto zombie.	• Reconoce el entorno de trabajo de Scratch. • Reconoce los elementos de los bloques lápiz, apariencia y sonido. • Aplica diversos bloques al proyecto.	**Valor** Responsabilidad **Actitudes** • Trabaja de forma correcta y ordenada el libro. • Cumple con las tareas. • Sigue las indicaciones del profesor.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN — **UNIDAD III**
GRADO: 6to — **SEMANA: 1**

<table>
<tr><th>ACTIVIDADES</th><th>OBSERVACIONES DEL PROFESOR</th></tr>
<tr><td>

ACTIVIDAD 1

Reconoce el entorno de trabajo de Scratch y utiliza el bloque lápiz, creando figuras geométricas, siguiendo las indicaciones de la profesora de manera adecuada.

Inicio:

- El docente presenta a los estudiantes la siguiente imagen (Pág. 38).
- El docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la lámina?, ¿Qué es Scrach?, ¿Cuál es la utilidad de Scratch?, ¿Qué bloques conocemos?
- Los estudiantes mediante la técnica de lluvia de ideas, responden a las interrogantes.

Proceso:

- Se leen las páginas 40 - 42 para identificar los comandos del bloque a aplicar.
- Mediante el netsupport y a través de un ejemplo se explica brevemente el uso del bloque lápiz.
- El estudiante siguiendo los procedimientos realiza el ejemplo.
- El docente monitorea y verifica el avance de los estudiantes.

Final:

El alumno refuerza lo aprendido realizando la página 43 del libro.

</td><td>

Recursos o materiales:

- Plumones.
- Libro de computación.
- Computadora.
- Netsupport.

Vocabulario:

- Scratch
- Bloque lápiz
- Objeto
- Bloque sensores

Indicadores de Evaluación:

- Relaciona el entorno de Scratch.
- Utiliza el bloque lápiz, creando figuras geométricas.

</td></tr>
</table>

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 6to **SEMANA: 2**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
ACTIVIDAD 2 Reconoce los elementos de los bloques de apariencia y realizan un ejercicio, siguiendo las indicaciones de la profesora. **Inicio:** • El docente presenta a los estudiantes la siguiente lámina (Anexo 1). • El docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la lámina?, ¿A qué bloque pertenece? • Los estudiantes mediante la técnica de lluvia de ideas, responden a las interrogantes. **Proceso:** • Se leen las páginas 44 y 45 para identificar los comandos del bloque a aplicar. • Mediante el netsupport y a través de un ejemplo se explica brevemente el uso del bloque apariencia. • El estudiante siguiendo los procedimientos realiza el ejemplo. • El docente monitorea y verifica el avance de los estudiantes. **Final:** • El alumno refuerza lo aprendido realizando la página 46 y 47 del libro.	**Recursos o materiales:** • Pizarra. • Plumones. • Libro de computación. • Computadora. • Netsupport. **Vocabulario:** • Objeto • Transformaciones • Fondo • Bloque apariencia **Indicadores de Evaluación:** • Utiliza los bloques de apariencia y realiza un ejercicio.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 6to **SEMANA: 3**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
ACTIVIDAD 3 Reconoce los elementos del bloque sonido y realizan ejercicios, siguiendo las indicaciones de la profesora. **Inicio:** • El docente presenta a los estudiantes la siguiente lámina (Anexo 2). • El docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la lámina?, ¿A qué bloque pertenece? • Los estudiantes mediante la técnica de lluvia de ideas, responden a las interrogantes. **Proceso:** • Se leen las páginas 48 y 49 para identificar los comandos del bloque a aplicar. • Mediante el netsupport y a través de un ejemplo se explica brevemente el uso del bloque sonido. • El estudiante siguiendo los procedimientos realiza el ejemplo. • El docente monitorea y verifica el avance de los estudiantes. **Final:** • El alumno refuerza lo aprendido realizando la página 50 y 51 del libro.	**Recursos o materiales:** • Láminas. • Pizarra. • Plumones. • Libro de computación. • Computadora. • Netsupport. **Vocabulario:** • Archivos • Bloque sonido • Reproducción • Velocidad **Indicadores de Evaluación:** • Realiza los ejercicios, usando el bloque sonido.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ÁREA: COMPUTACIÓN **UNIDAD III**
GRADO: 6to **SEMANA: 4**

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES DEL PROFESOR
ACTIVIDAD 4 Reconoce diversos bloques al proyecto y realizan los ejercicios siguiendo las indicaciones de la profesora. **Inicio:** • El docente presenta a los estudiantes el siguiente caso (pág. 56). • El docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos?, ¿Qué comandos reconoces?. • Los estudiantes mediante la técnica de lluvia de ideas, responden a las interrogantes. **Proceso:** • Se lee las páginas 56 y 57 para identificar el objetivo del proyecto y los comandos a utilizar. • Mediante el netsupport se explica brevemente el proyecto. • El estudiante siguiendo los procedimientos realiza el proyecto. • El docente monitorea y verifica el avance de los estudiantes. **Final:** • El alumno refuerza los comandos realizando el proyecto pág. 56 y 57 del libro.	**Recursos o materiales:** • Pizarra. • Plumones. • Libro de computación. • Computadora. • Netsupport. **Vocabulario:** • Objeto • Bloque sensores • Bloque apariencia • Fondo **Indicadores de Evaluación:** • Aplica diversos bloques al proyecto y realiza los ejercicios. • Interpreta los comandos de los bloques control, movimiento, apariencia y sonido.